Rok II. 15 lutego 1933 r. Nr. 2.

ZASTĘPOWY

WYDAWNICTWO NA TROPIE KATOWICE

Pismo Harcerskich Drużyn Szkół Powszechnych

pod redakcją hm. Juljusza Dąbrowskiego

M. K.

Odwilż — raj dla zastępowego.

Pomińmy lepienie bałwanów, ponieważ każdy chłopak zna tę zabawę, zajmijmy się rzeczami pożyteczniejszemi, które dla dzielnego zastępowego będą wspaniałem urozmaiceniem zbiórek.

Po kolei:

Przecie nawet dobry zastępowy nie wie, kto w jego zastępie jest najlepszym strzelcem, przeto nic dziwnego, że Jurek Zawadjaka, z-wy „Rysi", ustawia swoją dzielną gromadkę i wygłasza taką przemowę:

— Najpierw wprowadzam sądy polowe, to znaczy, jeśli ananas z lewego skrzydła lub banan z prawego wytnie kogokolwiek śnieżką, poczynając od tej chwili, to zostanie rozstrzelany. Jak? w bardzo prosty sposób, o którym się dowie, gdy nie usłucha zakazu. A teraz do rzeczy. Popatrzcie wszyscy na słup u bramy. Widzicie ją? Ustawimy się w odstępie 15 kroków od tego słupa i każdy ma prawo cisnąć 10 śnieżek, kto najwięcej trafi — zostanie mistrzem.

Czekaj, czekaj, nie śpiesz, bo jeszcze nie skończyłem! Pamiętajcie, że oprócz celności oka ćwiczymy w tej prostej na pozór grze prawdomówność, ponieważ nikt oprócz ciebie samego nie będzie sprawdzał ilości rzuconych śnieżek, jak również trafień.

Praktyka okazała, że 10 rzutów to stanowczo za mało, wobec czego zawody powtórzono, zwiększywszy ilość śnieżek do 20.

Kto inny okazał się mistrzem w rzutach lewą ręką a zupełnie kto inny w podrzucaniu śnieżek do góry — ogółem okazało się aż trzech „mistrzów".

Czwartą grą (pierwsza: rzuty prawą, drugą: rzuty lewą ręką i trzecią — było podrzucanie śnieżek) będzie rywalizacja dwuch zastępów. Ustawiają się jak najdogodniej, byleby oba zastępy miały jednakowe warunki rzucania, oraz jednakową ilość członków. Ten ostatni warunek nie jest konieczny, ale wtenczas trzeba obliczać przeciętną ilość trafień, co nie zawsze bywa łatwe. Można grać na czas, lub na określoną ilość trafień, a więc który zastęp w ciągu 5 minut więcej zdobędzie punktów, strzelając z dowolną szybkością i posiadając nieokreśloną ilość amunicji, lub który pierwszy osiągnie 50 trafień.

Szóstą, najwspanialszą grą, nadającą się tylko dla najlepszych zastępów, będzie prawdziwa walka na śnieżki. Odbywa się ona tak: dwa oddziały ustawiają się naprzeciwko siebie w odległości 10—20 metrów, znacząc dwiema linjami, neutralne pole na które żadna ze stron nie może wchodzić. Na sygnał partje zaczynają zasypywać siebie najrozmaitszego rodzaju pociskami ze śniegu. Każdy z walczących liczy ile razy został przez wrogów trafiony — po trzech trafieniach zostaje zabity i wychodzi z gry. Wygrywa partja, która po określonym czasie więcej przeciwników zmusiła do opuszczenia szeregów.

Ile siły woli potrzebaby, by w ferworze walki przyznać się do tego, że przeciwnik nas trafił, nie kłócić się, spokojnie opuścić grę, gdy 3 kule choćby lekko nas trafiły! Gra ta przedewszystkiem ćwiczy żelazną wolę i dlatego nadaje się tylko dla prawdziwych harcerzy.

Jeśli chodzi o następną grę, to uprawiać ją mogą tylko ci, którzy nie boją się rozbitego nosa i śniegu za kołnierzem. Obie partje wyznaczają dla siebie fortece zakreślając koło o promieniu zależnym od ilości graczy: 5—10 metrów. Kto się schroni do fortecy, nie może być obrzucany śniegiem, pozatem wszyscy biją się śnieżkami pojedynczo lub grupami aż do zmuszenia przeciwnika do ucieczki za mury forteczne. Wygrywa zastęp, który w określonym czasie będzie miał mniej karnych punktów, liczonych za każde przekroczenie granic fortecy, obojętne czy to w celach wypoczynkowych czy też pod wpływem bombardowania nieprzyjaciela. Warunek niezbędny do zapowiedzenia w formie jak najbardziej kategorycznej: pod żadnym pozorem nie wolno dotykać przeciwnika rękoma. Wolno bryły śniegu rzucać mu na głowę, wolno z odległości jednego kroku walić go śnieżkami, wolno w kilku atakować jednego, lecz w żadnym wypadku nie wolno atakować ciałem, uderzać ręką, popychać lub w inny sposób dotykać przeciwnika.

Wobec tego, że Alfred okazał się niesfornym i przewrócił Janka w śnieg, gra natychmiast została przez Jurka ostrym sygnałem przerwana a winowajca rozstrzelany. Każdy wziął 3 śnieżki i z odległości 10 kroków zaczął walić w stojącego nieruchomo, odwróconego tyłem z podniesionym kołnierzem, Alfreda.

Drugi raz gra znacznie lepiej się powiodła i obeszło się bez kar. **O. Ż.**

Myślmy o obozie.

Staranie zastępu o wyjazd na obóz polegać musi na trzech rzeczach: **propagandzie, oszczędności** i zbieraniu **ekwipunku** harcerskiego.

Propaganda jest do przeprowadzenia wśród rodziców i wśród chłopców. Środki jej — to wieczory **wspomnień** obozowych, nauczenie się **piosenek** obozowych oraz **tłumaczenie**, co obóz daje, wreszcie przygotowanie **„filmu"** obozowego. Robi się go na przeźroczystym woskowym papierze, rysując atramentem i farbą, a wyświetla w własnej roboty aparacie, w którym nawet i elektryczność może nie być potrzebna.

Oszczędność to podstawa obozu. Albo się sprawdza czy chłopcy mają **książeczki oszczędnościowe** i czy wpłacają — choć po 5 groszy, ale stale. Albo drużyna sama zakłada **Kasę Oszczędności.**

Zbieranie ekwipunku harcerskiego musi się odbywać **przez cały rok.** Więc już w lutym muszą wszyscy chłopcy mieć część ekwipunku. Są nawet w drużynie o to zawody. — Łatwiej przecież kupować potrochu, niż odrazu wszystko.

ZASTĘPOWY PRZY PRACY.

Minęły dawno te czasy, kiedy uważano, że w zimie niema wstydu dla zastępu harcerskiego, jeśli siedzi cały czas w izbie, w pole nie wyjrzy, na wycieczkę się nie kropnie. Minęły te czasy, jak minęło wiele przesądów (np.: nie jeździć na obóz — to strasznie niebezpieczne itd.) i dziś **wstyd nie iść w pole z zastępem.** Więc pierwszą pracą zastępowego w tym okresie jest wyruszyć z zastępem na **wycieczkę niedzielną** i to conajmniej 2 razy. O wycieczkach — w poprzednim numerze i w bieżącym są osobne artykuły.

Także przynajmniej co druga zbiórka tygodniowa zastępu zawierać musi **„wypady na miasto“.** Zastępowy wcześniej przygotowuje np. szlak **tropienia** za znakami indyjskiemi rysowanemi kredą. Chłopców wypuszcza się dwójkami lub trójkami — obiecą całą drogę i wracają rozradowani na dalszy ciąg zbiórki. Albo wypuści zastępowy chłopaków na taką to a taką ulicę z poleceniem: znajdźcie mi szyld o napisie, w którym jest **błąd** jakiś. Szukają, biegają — aż wreszcie niektórzy natrafiają na małą tabliczkę, głoszącą, że „Szewc przybija opcasy“. Inne krótkie ćwiczenie na mieście podczas zbiórki polega na tem, że chłopcy wypuszczeni są na pewien odcinek ulicy z poleceniem wyszukania, co na nim jest **dziwnego** — a tymczasem już wcześniej zastępowy coś dziwnego przygotował np. uprosił kilku znajomych, by spacerowali po ulicy, okręciwszy sobie guziki białą nitką — kto się spostrzeże? Ćwiczeń takich można wiele wymyślić (np. gra morgana w odmianach, bieg naprzełaj, mierzenie odległości, zwiedzanie zabytków, zapoznawanie się z stylem budowania domów itp.).

Jeśli do wycieczek i wypadów na miasto dodamy **alarm** w celu stoczenia wojny na śnieżki, udział w zawodach **saneczkowych** i stałe ćwiczenia na **ślizgawce** — to będziemy mieli dużo zajęcia dla naszych chłopaków.

A czem się zajmujemy **w izbie?** Gdy mróz zelżał i błoto się zrobiło z śniegu?

Przedewszystkiem — jedna uwaga: na błocie świetnie się robi **tropienie po śladach człowieka,** który w różny sposób swe kroki stawia, co chłopcy muszą wytłumaczyć, wskazując, kiedy biegł, kulał, niósł ciężar itp. A **w izbie, w szkole** — też mnóstwo roboty. Przedewszystkiem praca w zastępach **nad stopniami** i ćwiczenie się w **grach harcerskich.** Dalej — zorganizowana **współpraca społeczna:** t. zn. pomoc sobie nawzajem i innym. Sobie — że jest świetlica, w której część czasu poświęca się na odrabianie lekcyj i pomaganie w nich sobie wzajemne, a innym — że zastęp wyszukał sposobność do dobrego uczynku i spełnia go sumiennie. **W warsztacie** szkolnym, który chętnie szkoła pożyczy, jeśli dacie gwarancję niezniszczenia niczego, wyrabianie przedmiotów potrzebnych do izby, do sekretarjatu, gry towarzyskie, reperowanie ekwipunku drużyny itd. Wreszcie — między zastępami rozpisane są **dodatkowe zawody,** których jest wiele.

Konkurs **ping-pongowy** (stół łatwo zrobić!) i warcabowy.

Zawody **łyżwiarskie.**

Konkurs **spostrzegawczości.**

Alarm zastępów, bo **„szkoła się pali“:** trzeba ratować uduszonego dymem, zorganizować grę — który rząd szybciej podawać będzie, ustawiwszy się w łańcuchu, kubeł wody, wykaże się, że się umie zaalarmować Straż Ogniową, pogotowie, policję itd.

Zawody **śpiewackie** — o 3 piosenki: harcerską, ludową i dowolną oraz o okrzyk zastępu.

Zawody w **ozdobieniu kącika zastępu** w izbie — lub konkurs na **kronikę** zastępu, konkurs o najlepsze **dzienniczki** z notatkami.

Zawody w posiadaniu **ekwipunku harcerskiego.** I wiele innych.

Ktoś, nieznający pracy harcerskiej, pomyliłby się więc mocno sądząc, że zimą praca harcerska staje się nudną. Staje **się inną niż latem — ale ogromnie ciekawą.** **Rybie oko.**

Przed wyjściem na wycieczkę.

Nie można wziąć na wycieczkę zimą chłopców, którzy nie znają kilku włóczęgowskich sposobów zabezpieczania się od skutków mrozu.

Buty, dobrze jest, jeśli są wysmarowane jakimkolwiek tłuszczem bardzo też dobrze jest wysmarować tłuszczem (łojem) nogi — a konieczne **nogę** w skarpetce obwinąć grubą gazetą i na to dopiero włożyć but. Ciepła wełniana skarpetka wspaniale chroni przed mrozem.

Jeść **śnieg** dla zaspokojenia pragnienia niema sensu, bo śnieg go nie zaspakaja, a wprowadza niebezpieczeństwo fatalnego zaziębienia się. Fatalnego, bo „od środka“ —, które może najzdrowszego wpakować do łóżka. Ładny byłby koniec wycieczki!

Podczas wycieczki często sprawdzać, czy **uszy** nie odmarzły. Polega odmrożenie nie na tem, że uszy bolą, lecz przeciwnie, że się ich przy dotknięciu nie czuje, a nabierają koloru białego. Wtedy trzeba aż do silnego bólu i zaczerwienienia trzeć je śniegiem i rękawiczką, a po powrocie do domu wysmarować naftą a jeszcze lepiej zrobić okład z maści ichtjolowej. Jeśli puchną, pokazać się lekarzowi. Jeśli ktoś nie ma **rękawiczek** — to jest fatalnie, oczywiście przy większym mrozie. Ręce wysmarować tłuszczem.

Z wycieczki trzeba wracać na ok. godz. 16, by nie zostawać po **zachodzie słońca.**

Jest nieodzownym warunkiem **gotowanie herbaty** gdzieś w chacie wiejskiej. Dlatego każdy na wycieczkę wziąć musi trochę cukru i szczyptę herbaty. Każda wiejska gospodyni chętnie pozwoli zagrzać się zmarzłemu zastępowi. Zaniedbać tego nie wolno! Przy obliczaniu marszów pamiętać, że w zimie chodzi się o wiele **wolniej niż latem.**

Przy ćwiczeniach — forsownem bieganiu — chłopcy muszą palta trochę rozpiąć, a na najkrótszy nawet **odpoczynek** znów się zapiąć i otulić ciepło gdyż w czasie bezruchu po zgrzaniu, się najbardziej grozi przeziębienie.

Jak urządziliśmy naszą świetlicę.

Świetlica, to miejsce, w którem ma spędzać czas wolny wielu chłopców drużyny, przeto musi być ona prawdziwie ośrodkiem harcerskości.

Wielkie plakaty wywieszane w izbie i na korytarzach szkoły, ogłaszały, iż w dniu 17 października nastąpi uroczyste otwarcie świetlicy w izbie 40 W. D. H. Wstęp tylko dla harcerzy i bez żadnych opłat. Na świetlicy ma być:

a) wyświetlanie przeźroczy,
b) opowiadanie,
c) gry ruchowe
d) gry pokojowe.

Zastępowi poinformowani o świetlicy dużo mówili o niej na zbiórkach i chłopcy zaczęli się interesować. Oprócz tego urządziliśmy kącik w izbie pod nazwą: „Świetlica“. W kąciku tym stał stolik z leżącymi na nim pismami, nad stolikiem wisiała tablica z ogłoszeniem o początku świetlicy. Na tej tablicy ukazywały się później różne ogłoszenia o działalności świetlicy. Szuflada stołu zawierała wiele pięknych gier, ale można w nie grać dopiero od 17 października.

W dniu otwarcia świetlicy gwar i hałas zapanował w izbie. Otworzono salę, w której miały się odbywać pierwsze trzy punkty programu. Przedtem jednak każdy musiał podpisać się w „książce obecności“, aby później można było powiedzieć, jak się przedstawia frekwencja na świetlicy. Najpierw wyświetlanie przeźroczy. Chłopcy z zaciekawieniem patrzyli na ekran (prześcieradło), a gdy skończono wyświetlanie przeźroczy, zaczęła się gawęda. Gawędę, która była zasadniczem otwarciem świetlicy, wygłosił sam dh. drużynowy. To wygląda b. poważnie i podnosi wartość świetlicy w oczach chłopców. Teraz chłopcy podzielili się na dwie części: pierwsza, a więc ci, którzy chcą zabawiać się grami, poszła do izby, a druga pozostała na sali bawić się w gry ruchowe. Co jakiś czas drzwi się otwierały i z izby przychodzili chłopcy na gry ruchowe i odwrotnie z sali gier ruchowych wychodzili chłopcy na gry pokojowe.

Przez cały czas panował humor, śmiech i radość, a gdy zakończyła się świetlica, chłopcy rozradowani zabawami rozeszli się do domów. Pierwsza świetlica była tak ciekawa że chłopcy z przyjemnością przychodzili na inne.

PROGRAM SYGNALIZACJI ZASTĘPU (II. ST.)

Jeżeli zastępowy chce, aby przerabianie sygnalizacji dało dodatnie wyniki, musi takiemi drogami dążyć do zainteresowania chłopaków, aby ci z chęcią wzięli się do pracy. Wszyscy robią coś ,tylko wtedy, gdy widzą w tem pewien cel. A więc należy chłopcom tak przedstawić zalety sygnalizacji aby się do niej zapalili. Można to osiągnąć przez opowiadanie jakichś historyj o czerwonoskórych, o Jacku Teksasie, o bohaterach Karola Maya itp. Mamy tam wspaniałe momenty z użyciem sygnalizacji, które opowiedziawszy, wywołamy potrzebne zainteresowanie. Następnie należy umiejętnie rozłożyć materjał, aby nie było go za dużo lub za mało. Podzieliłem go tu na szereg zbiórek i twierdzę, że można go w zupełności wykonać.

I. Opowiadanie o znaczeniu sygnalizacji. Pokazuję zastępowi litery semaforyczne od a—j. Żeby łatwiej szła nauka ustawiam wszystkich w rzędzie, a sam stanąwszy na przodzie pokazuję litery, które chłopcy powtarzają. Gdy już cokolwiek orjentują się w poznawaniu liter, ustawiam zastęp dwójkami, które oznaczam literami. A więc pierwsza dwójka to — a, druga — b itd. Sam staję w pewnej odległości i sygnalizuję litery. Para oznaczona przezemnie np. literą taką, jaką sygnalizowałem, biegnie do mnie i dotknąwszy moich rąk, wraca na miejsce. Z którego rzędu będzie więcej zwycięzców, ten wygrywa.

II. Powtarzanie semafore'a od a—j i w powyższy sposób pokazuję litery do z. Następnie zastępowy stanąwszy przed zastępem powinien sygnalizować krótkie i łatwe wyrazy. Zastosować chóralne czytanie z początku. Potem powtórzyć „grę" z I. zbiórki. Jednym z warunków przyswojenia alfabetu jest częste używanie go. Aby to osiągnąć zastępowy powinien polecić korespondencję semaforem między sobą. — Chłopcy wtedy naprawdę zainteresują się będą pisać listy do siebie w szkole, w domu i szybko nauczą się alfabetu.

III. Repetycja semafora za pomocą gier. (Zastępowy ustawia dwa rzędy, które są odwrócone do niego tyłem. Na klaśnięcie w ręce odwracają się pierwsi z obydwu rzędów i zastępowy pokazuje pierwszą literę jakiegoś wyrazu (ale alfabetem) i klaszcze drugi raz. Na ten znak pierwsi uciekają na koniec, a odwracają się drudzy, którym podaje z-owy drugą literę wyrazu. Trzecim trzecią itd. Po skończonem sygnalizowaniu chłopcy składają wyraz i szereg, który pierwszy dobrze odczytał, wygrywa). Następnie chłopcy dzielą się na dwójki, z której jeden stanowi stację odbiorczą, a drugi nadawczą. Zastępowy podaje nadającym jakiś wyraz, który na dany sygnał sygnalizują do odbierających. Który odbierający prędzej odczyta, ten wygrywa. Później zmiana czynności. Potem z-owy robi koło, staje w środku i jednemu z chłopców sygnalizuje jakąś zgłoskę. Odbierający musi przez dosygnalizowanie drugiej zgłoski stworzyć wyraz.

IV. gra. Jest 24 par kart (48), w których każde dwie posiadają jednakie litery semaforyczne. Wszystkie karty są porozrzucane na stole i odwrócone grzbietem do góry. Każdy z zastępu ma prawo podnieść dwie karty. Jeżeli podniesione karty, posiadają jednaką literę, to odwracający zachowuje te karty, jako jedną parę. Jeżeli zaś nie trafi, to obróciwszy kartę z powrotem grzbietem do góry, pozostawia je na tem samem miejscu. Kto zbierze więcej par ten wygrywa. Następnie można zastosować drugą grę t. zw. sztafetę pisaną. (Chłopcy ustawiają się w dwa rzędy. Zastępowy mówi jakiś wyraz który posiada tyle liter, ilu jest chłopców. Pierwsi w każdym rzędzie trzymają kredę. Na dany znak pierwsi z kredą biegną do oznaczonych miejsc i piszą pierwszą literę wyrazu semaforem. Następnie biegną do swoich rzędów i podają kredę drugim. Ci, po napisaniu drugiej litery wyrazu semaforem, dają kredę trzecim itd. Wygrywa ten rząd, który pierwszy najdokładniej ukończy pisanie). Przytem trzeba uważać na sumienność.

V. Powtarzać semafore'a i przerabiać morse'a. Najpierw poznać litery od a—j. Zastosować grę z pierwszej zbiórki.

VI. Morse'a od a—z. Dadzą się zastosować i bardzo polecam wszystkie gry i ćwiczenia z pierwszej i drugiej zbiórki. Oczywiście semafore'a należy zamieniać na morse'a.

VII. (Zastęp pisze jakieś zdanie na szybkość, odgradzając literę jedną kreską pionowo, a wyraz dwiema pionowemi, np. wyraz woda I.--I---I-..I.-II). Składanka: Chłopcy posiadają czapki w ręku. Jeżeli mają je na głowie, to wtedy są kreskami, a jeśli są bez czapek, to są kropkami. Zastępowy mówi przypuśćmy literę z. Wtedy obie partje (mam na uwadze zawsze rywalizację, a więc dzielę zastęp na dwie grupy, aby mogły z sobą konkurować) robią z siebie literę z w nast. sposób: dwaj z czapkami na głowie i dwaj bez czapek stoją obok siebie, aby była litera z (--..), która partja szybciej i dobrze utworzy literę, ta wygrywa. Zastosować grę z III. zbiórki z tą zmianą, że jedną literę podaje się semaforem, a drugą morsem i drugą z III zbiórki ze zmianą semafore'a na morse'a a nawet trzecią grę z tą zmianą, że zastępowy podaje zgłoskę semaforem, a chłopak dopowiada morsem.

VIII. Zastosować grę z IV zbiórki, ale jedna karta będzie miała literę semaforem, a druga tę samą literę morsem. 2 gra z IV-ej zbiórki, przyczem jedna litera pisana morsem, a druga semaforem. Następnie z-owy bierze coś twardego w rękę i zapomocą uderzeń sygnalizuje zdania lub wyrazy. Kreskę można oznaczyć dwoma krótkiemi uderzeniami, a kropkę jednem długiem uderzeniem. To samo można urządzić z gwizdkiem z temi samemi zasadami. Kim stukany będzie ciekawszy, gdy zastosuje się go **przez ścianę.** Prosiłbym zastępowych o podanie do Zastępowego wyników z przeprowadzenia powyższego programu.

Zawody spostrzegawczości.

Zawody w spostrzegawczości urządza się tak, że po szumnem zareklamowaniu (można dla propagandy dopuścić i nieharcerzy) poddaje się zawodnikom szereg prób, przeszkód, czy punktów do pokonania. Są niemi różne gry spostrzegawczości, np.:

1) Gra kima kolorów (5—7 pasków kolorowych),
2) Rysunek bez sensu (dostrzec na nim ok. 7 niemożliw.)
3) Figury (3 paski papieru, na każdym 4 najprostsze figury geometryczne, rysowane różnemi kolorami — pokazać je po kolei i kazać potem narysować z pamięci.
4) Zmiany w ubraniu.
5) „Bum",
6) Narysować plan drogi z izby np. na dworzec kolejowy,
7) Kozak i Tatar.

Za każdą próbę stawia się punkty (za jedne mniej, za inne, np. figury, rysunek bez sensu, więcej), a kto najwięcej ich zdobędzie, zostaje mistrzem spostrzegawczości.

PRZYKŁAD RYSUNKU Z 6-CIU BŁĘDAMI:



1) Ślizgawka — a zielone drzewo.
2) Ślizgawka — a harcerz bez płaszcza.
3) Samochód jedzie bez szofera.
4) Zegary nie zgadzają się w czasie.
5) Człowiek w kapeluszu w kościele.
6) U zegarmistrza na wystawie — kapelusze.

NIEWIDZIALNI POMOCNICY.

Zastępowy ma w swej pracy kilku niewidzialnych pomocników

Jednym z nich — to znaczenie, jakie chłopcy przywiązują do zawodów między zastępami. Żeby ten przyjaciel dobrze działał, trzeba dwóch rzeczy: I-szej — aby zawody między zastępami, ogłoszone w drużynie były ciekawe, interesujące, (i to zależy od samego drużynowego), drugiej — która zależy od zastępowego — by były one należycie potraktowane w zastępie: trzeba zainteresować niemi cały zastęp; każdą okazję zdobycia punktów w zawodach podkreślać; jeśli się zwycięża inne zastępy to podtrzymywać nastrój: „nie spocznijmy na laurach!", a jeśli się przegrywa — to w żadnym razie nie okazywać zniechęcenia, „wykręcać kota ogonem" t. zn. nawet wątpliwe triumfy przedstawić jako powodzenia i pchać zastęp do dalszych starań; trzeba uderzać do gromadnej ambicji chłopców — by starali się o dobro zastępu jako całości, jako całość zdobywali zwycięstwo lub ponosili odpowiedzialność za „dziadostwo" — niedołęstwo.

Czy dobry to pomocnik? O! — i jeszcze jaki! Dla zawodów chłopiec bardzo wiele zrobi; za wodzem który go do zwycięstw prowadzi, pójdzie w każdej okoliczności. Przez zawody zastęp jako całość zżywa się ogromnie, zespala, nabiera „ducha bojowego".

Drugim pomocnikiem zastępowego jest ambicja pojedyńczego chłopaka. Dla zdobycia stopnia młodzika: krzyża harcerskiego gotów poświęcić dużo rzeczy — a między innemi wiele swych wad, jeśli od niego wymagamy takiej pracy, mówiąc mu o tem w gawędach ogólnych i w prywatnych rozmowach zastępowego z chłopcami; dla stopnia też i zwycięstwa w grach gotów się uczyć harcerskich umiejętności i niezmiernie starać się, gdy odbywają się gry w zastępie. A ponieważ w programie stopni i gier mieści się wiele rzeczy, które ćwiczą w chłopaku ważne cechy — jak zaradność, rycerskość, zręczność i mnóstwo potrzebnych w życiu wiadomości, — więc ten drugi pomocnik zastępowego umożliwia mu popchnięcie chłopaka do ćwiczeń takich, w których on w sobie wyrabia różne cechy dobre. Pomyślcie teraz, jak się głupio robi, jeśli się marnuje ten zapał chłopców do zdawania stopni i udziału w grach i nie ma się bardzo dowcipnego i rozległego programu — rozmaitych gier, z różnych zakresów, a coraz trudniejszych, których wyniki się notuje oraz mądrze, w grach i praktycznych ćwiczeniach ułożonego programu przygotowania na III lub IV stopień.

Pamiętajcie w swych pracach o pomocnikach, których możecie wykorzystać — lub zmarnować. **Rybie Oko.**

Prenumerata „Zastępowego" łącznie z „Na Tropie" rocznie 7 zł., półrocznie 3,50 zł., kwartalnie 2,10 zł. Prenumerata „Zastępowego" oddzielnie rocznie 1,50 zł. Należytość za prenumeratę należy uiszczać z góry. Adres Redakcji i Administracji: Katowice, ul. Szafranka „Domek Harcerski". Konto w P. K. O. Katowice Nr. 305.330.

Redaktor odpowiedzialny: Henryk Kapiszewski. Odbito w Drukarni Śląskiej, Katowice, ul. Batorego 2.

Opłata pocztowa uiszczona ryczałtem.